



## **LAPORAN SKRIPSI**

# **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT TRADISIONAL GAMELAN PADA SMP N 1 GABUS BERBASIS MULTIMEDIA**

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk  
Menyelesaikan program studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik  
Universitas Muria Kudus

### **Disusun Oleh :**

**Nama** : Siti Dwiliyana Widiyanti  
**NIM** : 2008 53 035  
**Program Studi** : Sistem Informasi  
**Fakultas** : Teknik

---

---

**PROGDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
KUDUS  
2013**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Siti Dwiliyana Widiyanti  
NIM : 2008-53-035  
Bidang Studi : Sistem Informasi S-1  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat  
Tradisional Gamelan Pada SMP N 1 Gabus Pati  
Berbasis Multimedia  
Pembimbing I : Arif Setiawan, S. Kom, M. Cs  
Pembimbing II : Nanik Susanti, S. Kom  
Dilaksanakan : Semester gasal tahun 2012/2013

Kudus, 15 Januari 2013

Menyetujui :

Pembimbing I



Arif Setiawan, S. Kom, M. Cs

Pembimbing II



Nanik Susanti, S. Kom

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Siti Dwiliyana Widiyanti  
NIM : 2008-53-035  
Bidang Studi : Sistem Informasi S-1  
JudulS kripsi : Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat  
Tradisional Gamelan Pada SMP N 1 Gabus Pati  
Berbasis Multimedia  
Pembimbing I : Arif Setiawan, S. Kom, M. Cs  
Pembimbing II : Nanik Susanti, S. Kom  
Dilaksanakan : Semester gasal tahun 2012/2013

Telah diujikan pada ujian sarjana, pada tanggal 25 Febuari 2013 dan dinyatakan

**LULUS**

Kudus, 25 Febuari 2013

Penguji Utama

Penguji I

Penguji II

Pratomo Setiaji, M.Kom

Anteng Widodo, ST, M.Kom

Noor Latifah, S.Kom

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, ST. MT

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Siti Dwiliyana Widiyanti  
NIM : 200853035  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul : “RancangBangun Media Pembelajaranm Alat Tradisional Gamelan Pada SMP N 1 Gabus Pati Berbasis Multimedia” beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak Universitas Muria Kudus berhak menyimpan, mengalih-media atau bentuk-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Muria Kudus, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kudus, 25 Febuari 2013

Yang menyatakan,

  
  
Siti Dwiliyana Widiyanti



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

**Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk harta tua. (Aristoteles)**

**Tiada doa yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai dan LULUS  
dengan nilai yang SANGAT MEMUASKAN  
(Penulis)**

**Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!  
(Penulis)**

**Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama.**

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Tuhan yang telah menciptakan aku, beserta Rosul-Nya.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan kasih sayangnya selama ini.
3. Bapak dan ibu dosen beserta staf – stafnya.
4. Teman SI dan sahabat yang telah membantuku.
5. Saudara – Saudaraku.
6. Almamater.

## RINGKASAN

Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Tradisional Gamelan Pada SMP N 1 Gabus Pati Berbasis Multimedia membahas mengenai pembelajaran gamelan pada SMP N 1 Gabus Pati, dari sistem ini bisa diperoleh informasi mengenai materi pelajaran gamelan dengan disertai animasi untuk mempermudah pemahaman siswa.

Pada penelitian skripsi yang telah kami laksanakan, kami meminta materi ekstrakurikuler gamelan sesuai yang diajarkan oleh guru pengajar di tempat kami melakukan penelitian skripsi. Setelah materi kami terima kami membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dimana program aplikasi yang kami buat berbasis animasi.

Dengan adanya alat bantu pembelajaran gamelan ini diharapkan anak-anak untuk lebih memahami materi gamelan yang ada karena dalam aplikasi ini menggunakan metode audio dan visual yang menyebabkan anak-anak lebih tertarik untuk belajar.

**Kata Kunci :Multimedia, Pembelajaran, Gamelan.**



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Tradisional Gamelan Pada SMP N 1 Gabus Pati Berbasis Multimedia.

Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, walaupun demikian penulis berusaha menyelesaikannya sebaik mungkin.

Atas tersusunnya Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Sarjadi, Sp.PA selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST. MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Arif Setiawan, S.Kom, M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus dan selaku Pembimbing I yang telah membimbing dalam Penyusunan Laporan Skripsi.
4. Ibu Nanik Susanti S.Kom selaku Koordinator Skripsi yang telah banyak
5. membimbing penulis selama melaksanakan Penyusunan Laporan Skripsi dan selaku Pembimbing II yang telah membimbing dalam Penyusunan Laporan Skripsi.
6. Kedua orang tua yang sangat Penulis cintai, yang telah memberi dukungan secara material maupun spiritual.
7. Meita, Dwi, Adis, Wiwik dan teman-teman yang belum saya sebutkan terima kasih atas perhatiannya, dukungan dan semangatnya selama ini.
8. Afif Yunaz Hindratmo, S.E terima kasih atas perhatiannya, dukungan dan semangatnya selama ini

9. Segenap Guru SMP N 1 Gabus Pati yang telah memotivasi sehingga penulis dapat terus memacu semangat.
10. Teman-teman di Fakultas Teknik Prodi Sistem Informasi angkatan 2008 dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan ini.

Demikian Skripsi ini disusun, namun Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini sangat dari kesempurnaan. Namun Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Kudus, 25 Febuari 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
RINGKASAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I :PENDAHULUAN	
1.1. LatarBelakang.....	1
1.2. PerumusanMasalah.....	2
1.3. BatasanMasalah.....	2
1.4. TujuanSkripsi .....	3
1.5. ManfaatSkripsi .....	3
1.5.1 BagiPenulis.....	3
1.5.2 BagiAkademis .....	3
1.5.3 BagiSMP N 1 Gabus .....	4
1.6. TinjauanPustaka .....	4
1.7. MetodologiPenelitian .....	4
1.7.1 MetodePengumpulan Data .....	4
1.7.2 MetodePengembanganSistem.....	5
1.8. SistematikaPenulisan.....	8
BAB II:LANDASAN TEORI	
2.1. KonsepDasarSistem .....	10
2.1.1 Pengertian system .....	10
2.1.2 Karakteristiksistem .....	12

2.2. LandasanTeori Yang BerkaitanDenganTema.....	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.2.4 Gamelan Jawa .....	18
2.2.5 Pengertian Multimedia.....	20
2.2.6 Penggunaan Multimedia .....	20
2.2.7 Obyek-Obyek Multimedia .....	23
2.2.8 Pemanfaatan Multimedia .....	24
2.3. BaganAlir Diagram .....	25
2.3.1 PedomanDalamMembuat Flowchart .....	26
2.3.2 Jenis-Jenis Flowchart .....	27
2.4. PemodelanObjek .....	29
2.5. Pemodelan Proses .....	30
2.6. UML.....	32
2.6.1 Tujuan UML .....	32
2.6.2 Artifact UML .....	33
2.7. Jurnal International .....	37
<b>BAB III : TINJAUAN UMUM OBJEK PENELITIAN</b>	
3.1. GambaranUmum SMP N 1 Gabus.....	42
3.2. VisidanMisi.....	42
3.3. LetakGeografis SMP N 1 Gabus.....	42
3.4. StrukturOrganisasi .....	43
3.5. Job Description .....	44
3.6. Proses AplikasiPembelajaran Gamelan .....	47
<b>BAB IV :ANALISA DAN PERANCANGAN</b>	
4.1. AnalisaSistem .....	49
4.2. AnalisaKebutuhanSistem.....	49
4.2.1. AnalisaKebutuhan User .....	49
4.2.2. AnalisaKebutuhanPerangkatKeras .....	50
4.2.3. AnalisaKebutuhanPerangkatLunak .....	50

4.3. Perancangan Sistem .....	51
4.3.1 Perancangan Aplikasi .....	52
4.3.2. Struktur Program.....	52
4.4. Perancangan Model Sistem.....	53
4.4.1. Usecase Diagram .....	53
4.4.2. Analisis Class Diagram.....	60
4.4.3. Class Diagram.....	63
4.4.4. Sequence Diagram .....	60
4.4.5. Activity Diagram .....	68
4.5. Perancangan Output .....	71
4.5.1. Perancangan Halaman Intro.....	71
4.5.2. Perancangan Halaman Utama .....	72
4.5.3. Perancangan Halaman Profil .....	72
4.5.4. Perancangan Halaman Bantuan .....	73
4.5.5. Perancangan Halaman Materi Keseluruhan.....	73
4.6.6. Perancangan Menu Pilihan .....	74
4.6.7. Perancangan Materi Spesifik .....	74
4.6.8. Perancangan Evaluasi .....	75
4.6.9. Perancangan Laporan.....	75
4.6.10. Perancangan Login .....	76

## **BAB V: IMPLEMENTASI SISTEM**

5.1. Pembahasan Program .....	77
5.1.1. Pembuatan File Eksekusi .....	77
5.1.2. Publikasi Flash.....	78
5.1.3. Mempublikasikan Program.....	78
5.2. Menjalankan Program.....	79
5.2.1. Tampilan Intro .....	80
5.2.2. Tampilan Menu Utama .....	80
5.2.3. Tampilan Menu Materi .....	81
5.2.4. Tampilan Menu Materi Bonang Barong.....	82

5.2.5. Tampilan Menu Login .....	82
5.2.6. Tampilan Menu MulaiEvaluasi .....	83
5.2.7. Tampilan Menu Jawaban .....	83
5.2.8. TampilanScore PadaEvaluasi .....	84
5.2.9. TampilanMenuProfil.....	84
5.2.10. Tampilan Menu Bantuan .....	85
5.2.11. Tampilan Menu Editor.....	85
5.2.12. TampilanEditor Soal.....	86
5.3. Implementasi.....	86
<b>BAB VI: PENUTUP</b>	
6.1. Simpulan .....	88
6.2. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel2.1 : Simbol <i>BaganAlir Diagram</i> .....	25
Tabel2.2 : NotasiUsecase .....	33
Tabel2.3 : Notasi Class Diagram .....	34
Tabel2.4 : Notasi Sequence Diagram .....	36
Tabel2.5 : Notasi Activity .....	36
Tabel4.1 : Tabel Proses Bisnis .....	53
Tabel4.2 : Tabel Skenario Usecase Pembuka.....	55
Tabel4.3 : Tabel Skenario Usecase Latihan .....	56
Tabel4.4 : Tabel Skenario Usecase Materi .....	57
Tabel4.5 : Tabel Skenario Usecase Login .....	57
Tabel4.6 : Tabel Skenario Usecase Update Soal .....	58
Tabel4.7 : Tabel Skenario Usecase Evaluasi .....	58
Tabel4.8 : Tabel Skenario Usecase Profil .....	59
Tabel4.9 : Tabel Skenario Usecase Bantuan .....	59
Tabel5.1 : Tipe Publikasi Dalam Flash .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: Diagram AlirSecara Waterfall .....	6
Gambar 2.1	: ContohObjek .....	29
Gambar 2.2	: <i>Contohkelas</i> .....	30
Gambar 3.1	: LetakGeografis SMP N 1 GabusPati .....	43
Gambar 3.2	: StrukturOrganisasiSMP N 1 GabusPati .....	43
Gambar 3.3	: FOD Manual Pembelajaran Gamelan .....	48
Gambar 4.1	: StrukturAplikasai .....	52
Gambar 4.2	: <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi pembelajaran .....	55
Gambar 4.3	: Kelas Guru .....	60
Gambar 4.4	: Kelas Siswa .....	60
Gambar 4.5	: KelasPembuka.....	61
Gambar 4.6	: KelasLatihan .....	61
Gambar 4.7	: Kelas Materi .....	61
Gambar 4.8	: Kelas Update Soal .....	61
Gambar 4.9	: KelasEvaluasi .....	62
Gambar 4.10	: KelasBantuan .....	62
Gambar 4.11	: KelasProfil .....	62
Gambar 4.12	: Class Diagram Aplikasi Pembelajaran Gamelan .....	63
Gambar 4.13	: <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Pembuka .....	64
Gambar 4.14	: <i>Sequence Diagram</i> Latihan .....	64
Gambar 4.15	: <i>Sequence Diagram</i> Evaluasi .....	65
Gambar 4.16	: <i>Sequence Diagram</i> Materi.....	65
Gambar 4.17	: <i>Sequence Diagram</i> Update Soal.....	66
Gambar 4.18	: <i>Sequence Diagram</i> Profil .....	67
Gambar 4.19	: <i>Sequence Diagram</i> Bantuan.....	67
Gambar 4.20	: <i>Activity Diagram</i> Pembuka .....	68
Gambar 4.21	: <i>Activity Diagram</i> Latihan .....	68
Gambar 4.22	: <i>Activity Diagram</i> Evaluasi .....	69
Gambar 4.23	: <i>Activity Diagram</i> Materi .....	69

Gambar 4.24 : <i>Activity Diagram</i> Update Soal .....	70
Gambar 4.25 : <i>Activity Diagram</i> Profil .....	70
Gambar 4.26 : <i>Activity Diagram</i> Bnatuan.....	71
Gambar 4.27 : PerancanganHalaman Intro .....	71
Gambar 4.28 : PerancanganHalamanUtama .....	72
Gambar 4.29 : PerancanganHalamanProfil.....	72
Gambar 4.30 : PerancanganHalamanBantuan.....	73
Gambar 4.31 : PerancanganHalamanMateri Keseluruhan .....	73
Gambar 4.32 : PerancanganHalaman Menu Pilihan .....	74
Gambar 4.33 : PerancanganHalamanMateri Spesifik .....	74
Gambar 4.34 : PerancanganEvaluasi.....	75
Gambar 4.35 : PerancanganLaporan .....	75
Gambar 4.36 : Perancangan Login.....	76
Gambar 5.1 : Publikasi Program Dalam Flash.....	79
Gambar 5.2 : Hasil Publish berekstensi *.swfdan *.exe .....	79
Gambar 5.3 : Tampilan Intro.....	80
Gambar 5.4 : Tampilan Menu Utama .....	81
Gambar 5.5 : Tampilan Menu Materi .....	81
Gambar 5.6 : Tampilan Menu Bonang Barong .....	82
Gambar 5.7 : Tampilan Menu Login.....	82
Gambar5.8 : Tampilan Menu Mulai Evaluasi.....	83
Gambar5.9 : Tampilan Menu Jawaban.....	83
Gambar5.10 : Tampilan Score Pada Evaluasi.....	84
Gambar5.11 : Tampilan Menu Profil.....	84
Gambar5.12 : Tampilan Menu Bantuan.....	85
Gambar5.13 : Tampilan Menu Editor .....	85
Gambar5.14 : Tampilan Editor Soal .....	86

## **LAMPIRAN**

1. Lembar Konsultasi Skripsi
2. Lembar Pelaksanaan Penelitian Di SMP N 1 Gabus Pati
3. Lembar Permohonan Surat Penelitian
4. Lembar Biografi Penulis

